

Corso Universitario

Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems





Corso Universitario Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/corso-universitario/technical-animation-systems-skeletal-meshes-ragdoll-systems

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Dare ai personaggi dei videogiochi animazioni più realistiche e professionali rispetto agli aspetti predefiniti renderà questo corso un'esperienza più coinvolgente e interattiva, cosa che i creativi possono ottenere attraverso l'uso delle tecniche *Ragdoll* o *Skeletal Meshes*. Tuttavia, sono due strategie che richiedono conoscenze specialistiche per la loro corretta applicazione, che qualsiasi studente sarà in grado di acquisire con questo programma. Si tratta di un'esperienza accademica online, multidisciplinare e concisa che riunisce, in 150 ore di studio dei migliori contenuti pratici e teorici complementari, le ultime informazioni sulla programmazione, la generazione di meccaniche e le tecniche di prototipazione dei videogiochi, grazie alle quali i professionisti del settore potranno migliorare le proprie competenze in meno di 6 settimane e con l'aiuto di veri e propri esperti del settore.



“

Ti piacerebbe imparare a creare animazioni di personaggi realistiche come quelle di Grand Theft Auto o The Sims? Grazie a questo Corso Universitario imparerai tutto ciò che ti serve per raggiungere questo obiettivo in sole 6 settimane”

Il passare del tempo e l'evoluzione delle tecnologie audiovisive e informatiche hanno portato grandi benefici a molti settori, tra cui quello dei videogiochi. Lo sviluppo di tecniche sempre più complesse e realistiche, insieme alla creazione di atmosfere coinvolgenti e personaggi espressivi, si rispecchia in titoli di successo come Grand Theft Auto e Fornite, che hanno guadagnato milioni di dollari.

Questo grazie all'utilizzo di strategie come i *Ragdoll Systems* o le *Skeletal Meshes*, con cui i protagonisti della storia adottano apparenze simili a quella di una bambola di pezza, con reazioni più espressive e in cui il personaggio risponde a diversi stimoli come colpi, cadute o ostacoli in modo più naturale. La padronanza di queste tecniche richiede nonostante una conoscenza ampia e specializzata, che lo studente sarà in grado di acquisire nel corso di questo programma offerto da TECH.

Durante le 150 ore di studio basato sui migliori contenuti teorici, pratici e complementari, ideati da un gruppo di esperti del settore dell'intrattenimento audiovisivo, i professionisti potranno lavorare sul perfezionamento delle strategie di programmazione, sulla generazione di meccaniche e sulle tecniche di prototipazione dei videogiochi. Verranno inoltre a conoscenza dei nuovi sviluppi relativi ai modelli *Low Poly* e *High Poly*, e degli strumenti e software più efficaci, come *Animator* o *Unity*.

Avranno 6 settimane di tempo per superare gli obiettivi che TECH si prefigge con questa specializzazione, oltre che i propri, con una metodologia di studio in linea con le loro esigenze accademiche e all'attuale domanda di lavoro. Inoltre, il comodo formato 100% online consente di seguire il programma senza vincoli di tempo o lezioni frontali, un'opportunità unica per diventare un vero esperto del settore ovunque ci si trovi e al proprio ritmo, senza stress.

Questo **Corso Universitario in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in videogiochi e tecnologia
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Particolare attenzione sulla modellazione e sull'animazione 3D in ambienti virtuali
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet



Conoscerai in dettaglio i modelli Low Poly e High Poly, nonché le principali tecniche attualmente usate nello loro sviluppo con Unity"

“

Lavorerai intensamente sul design dei personaggi, sul loro movimento e sul loro comportamento per creare collider più realistiche e dinamiche"

Il personale docente del programma comprende rinomati esperti del settore, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche e università prestigiose, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Le competenze che acquisirai in questo programma includono la padronanza dell'importazione di progetti da Skeletal Meshes a Unity.

Potrai disporre di 150 ore del miglior materiale teorico, pratico e complementare in diversi formati, potrai scaricare su qualsiasi dispositivo dotato di connessione a Internet.



02 Obiettivi

Il grado di specializzazione richiesto per padroneggiare le principali tecniche di programmazione, generazione di meccaniche e prototipazione per i videogiochi ha fatto sì che TECH ritenesse necessario sviluppare un corso grazie al quale gli studenti possano apprendere i dettagli di queste tecniche. L'obiettivo di questo Corso Universitario è quindi quello di fungere da guida e fornire le informazioni più complete e innovative e i migliori strumenti accademici per consentire di diventare esperti di *Ragdoll Systems*, *Animation Systems* e *Skeletal Meshes* in sole 6 settimane.



“

Se uno dei tuoi obiettivi riguardo a questo programma è imparare a gestire la creazione e la simulazione di un Ragdoll, TECH ti garantisce che lo raggiungerai”



Obiettivi generali

- ◆ Sviluppare personaggi avanzati per videogiochi 3D
- ◆ Utilizzare sistemi di animazione e altre risorse come biblioteche in un progetto professionale
- ◆ Preparare il progetto per un'esportazione di successo

“

Un programma che ti permetterà di conoscere nel dettaglio le risorse più innovative per la creazione di personaggi e la manipolazione di materiali nello sviluppo di videogiochi”





Obiettivi specifici

- ◆ Lavorare su modelli *Low Poly* e *High Poly* nello sviluppo professionale in ambienti *Unity 3D*
- ◆ Implementare funzionalità e comportamenti avanzati nei personaggi dei videogiochi
- ◆ Importare correttamente animazioni dei personaggi nell'ambiente di lavoro
- ◆ Controllare *Ragdoll Systems* e *Skeletal Meshes*
- ◆ Padroneggiare le risorse disponibili, come le librerie di *Assets* e le funzionalità, e importarle nel progetto configurato dallo studente
- ◆ Scoprire i punti chiave del lavoro di squadra per i professionisti tecnici coinvolti nella programmazione e nell'animazione 3D
- ◆ Configurare il progetto per esportarlo correttamente e garantirne il funzionamento

03

Direzione del corso

Per l'insegnamento di questo programma in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems, TECH ha selezionato un team di esperti dell'industria dei videogiochi con un'ampia e vasta esperienza nella gestione di progetti gamer. Secondo le lettere di raccomandazione che accompagnano i loro ampi CV, questi professionisti si distinguono anche per le loro qualità umane e per il loro impegno nella crescita professionale dei colleghi e degli studenti. Pertanto, questo Corso Universitario rappresenta un'opportunità unica di studiare con i migliori specialisti.



“

Cosa succede se ti vengono dei dubbi durante il programma? Ebbene, potrai risolverli con il team di insegnanti in consulenze personalizzate"

Direzione



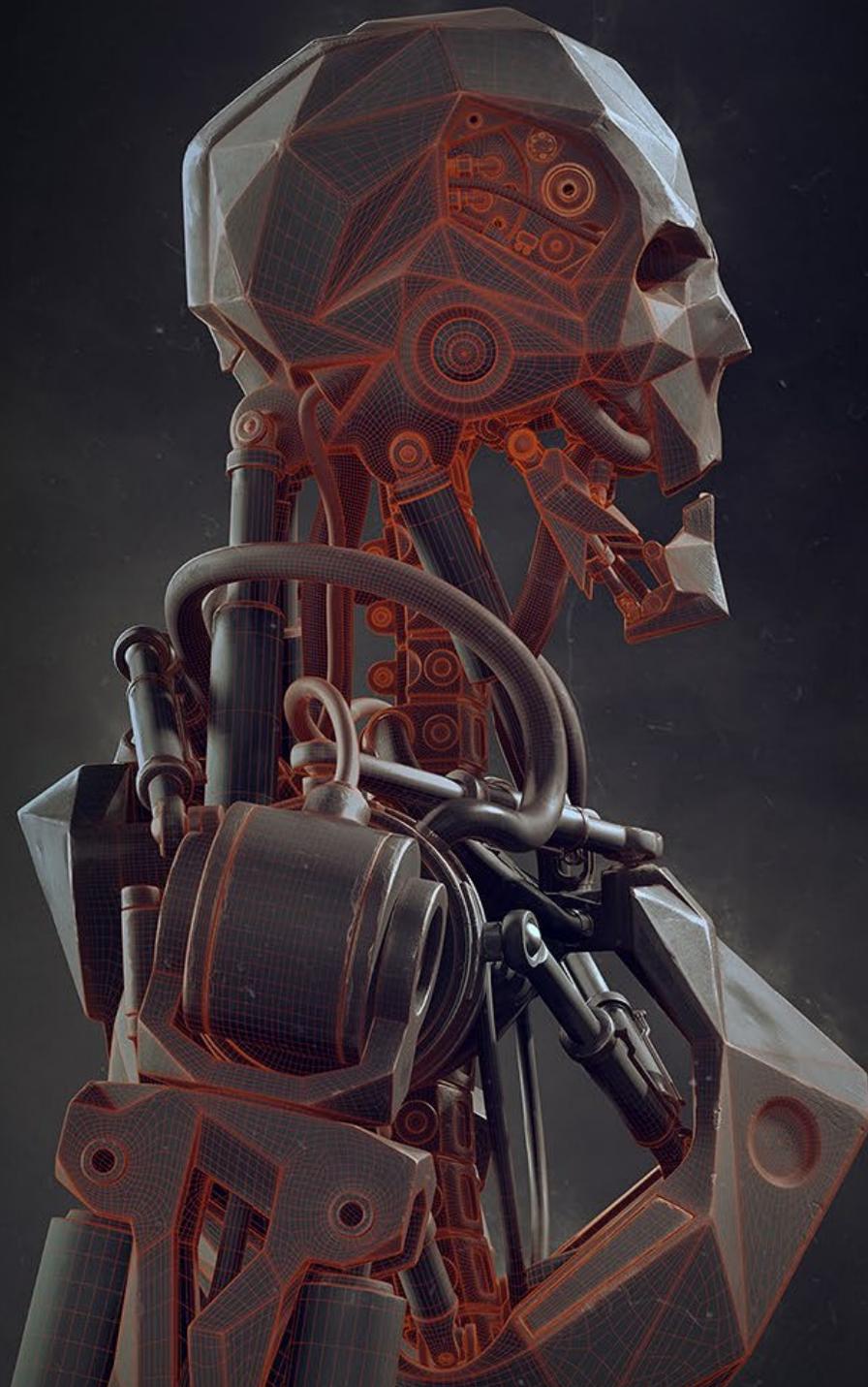
Dott. Ortega Ordóñez, Juan Pablo

- ◆ Direttore di Ingegneria e Design di Gamification presso il Gruppo Intervenía
- ◆ Docente presso ESNE di Video Game Design, Level Design, Video Game Production, Middleware, Creative Media Industries, ecc.
- ◆ Consulente nella fondazione di aziende come Avatar Games o Interactive Selection
- ◆ Autore del libro Video Game Design
- ◆ Membro del Consiglio Assessore di Nima World

Personale docentet

Dott. Martínez Alonso, Sergio

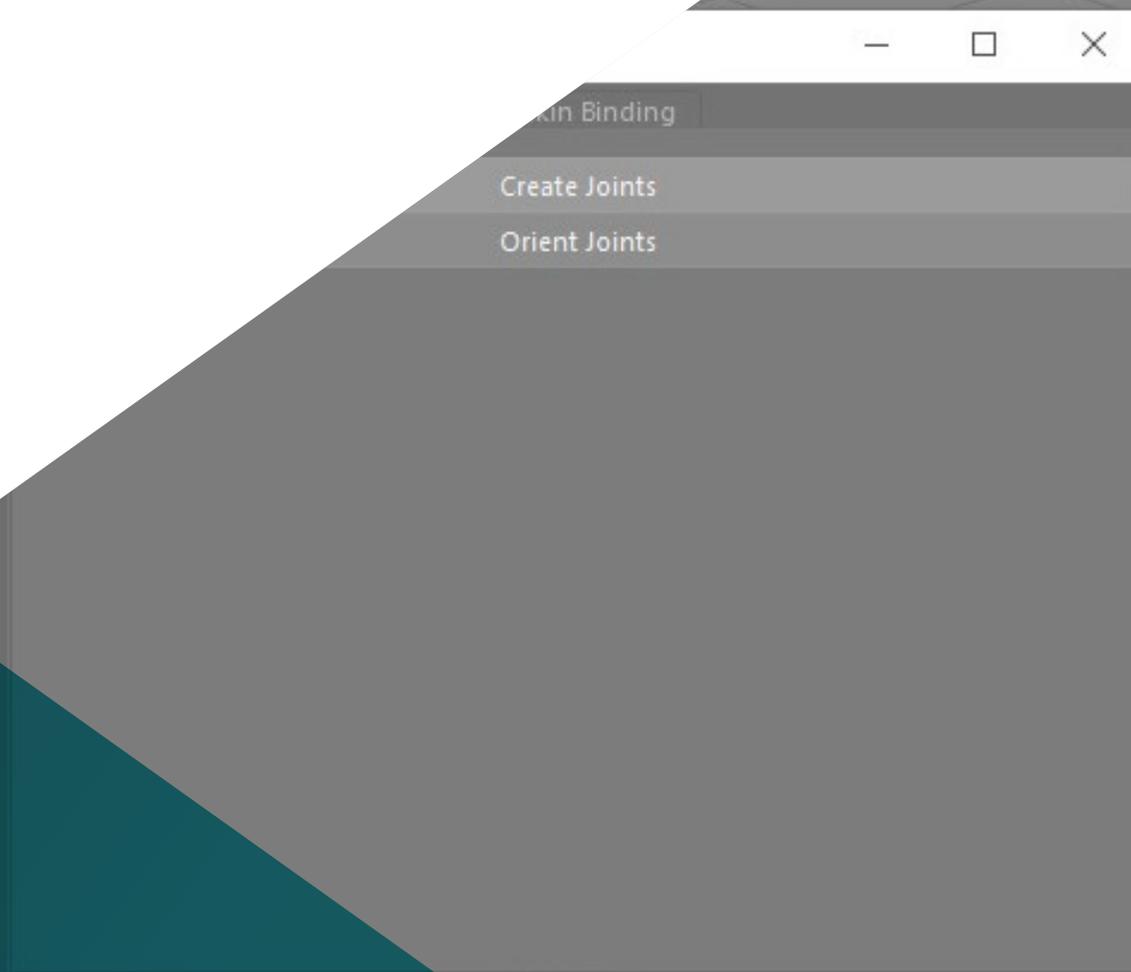
- ◆ Sviluppatore Unity senior presso NanoReality Games Ltd.
- ◆ Programmatore capo e progettista di giochi presso NoobO Games
- ◆ Insegnante in diversi centri educativi come iFP, Implika o Rockbotic
- ◆ Programmatore presso gli studi Stage Clear
- ◆ Docente presso la Scuola Universitaria di Design, Innovazione e Tecnologia
- ◆ Laurea in Ingegneria informatica presso l'Università di Murcia
- ◆ Laurea in Design e Sviluppo di Videogiochi presso la Scuola Universitaria di Design, Innovazione e Tecnologia

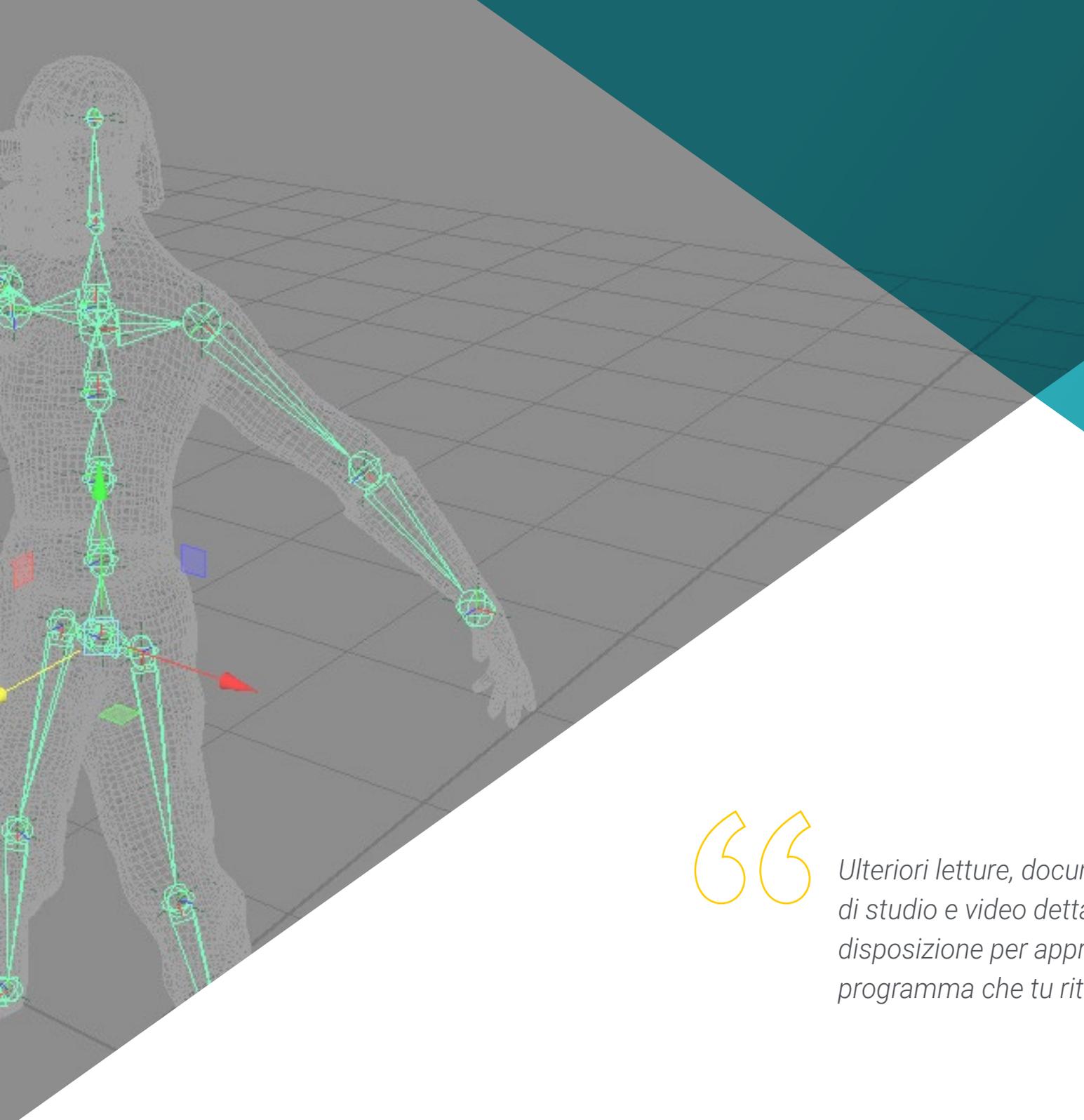


04

Struttura e contenuti

Le specializzazioni di TECH si distinguono per tre caratteristiche principali: la loro natura aggiornata e specializzata, il dinamismo del loro programma e l'accessibilità del loro formato 100% online. Grazie a ciò, è possibile offrire programmi come questo Corso Universitario di alto livello didattico, conveniente e intensivo, grazie al quale gli studenti possono prepararsi in modo garantito per avere successo in un settore così complesso come quello dei videogiochi.





Translate X 0
Translate Y 1.535
Translate Z 0.065
Rotate
Rot

“

Ulteriori letture, documenti di ricerca, casi di studio e video dettagliati saranno a tua disposizione per approfondire gli aspetti del programma che tu ritenga più importanti”

Modulo 1. Tecniche di programmazione, generazione meccanica e tecniche di prototipazione

- 1.1. Processo tecnico
 - 1.1.1. Modelli *Low Poly* e *High Poly* a *Unity*
 - 1.1.2. Configurazione del materiale
 - 1.1.3. *High Definition Render Pipeline*
- 1.2. Design di personaggi
 - 1.2.1. Movimento
 - 1.2.2. Design di *Colliders*
 - 1.2.3. Creazione e comportamento
- 1.3. Importazione di *Skeletal Meshes* a *Unity*
 - 1.3.1. Esportazione *Skeletal Meshes* del software 3D
 - 1.3.2. *Skeletal Meshes* in *Unity*
 - 1.3.3. Punti di ancoraggio per gli accessori
- 1.4. Importare le animazioni
 - 1.4.1. Preparazione dell'animazione
 - 1.4.2. Importare le animazioni
 - 1.4.3. *Animator* e transizioni
- 1.5. Editor di animazioni
 - 1.5.1. Creazione di *Blend Spaces*
 - 1.5.2. Creazione di un montaggio di animazione
 - 1.5.3. Editing di animazioni *Read-Only*
- 1.6. Creazione e simulazione di un *Ragdoll*
 - 1.6.1. Configurazione di un *Ragdoll*
 - 1.6.2. *Ragdoll* a un'animazione grafica
 - 1.6.3. Simulazione di un *Ragdoll*



- 1.7. Risorse per la costruzione dei personaggi
 - 1.7.1. Librerie
 - 1.7.2. Importazione ed esportazione di materiale dalle biblioteche
 - 1.7.3. Movimentazione dei materiali
- 1.8. Squadre di lavoro
 - 1.8.1. Gerarchia e ruoli lavorativi
 - 1.8.2. Sistemi di controllo della versione
 - 1.8.3. Risoluzione di conflitti
- 1.9. Requisiti per uno sviluppo di successo
 - 1.9.1. Produzione di successo
 - 1.9.2. Sviluppo ottimale
 - 1.9.3. Requisiti essenziali
- 1.10. Imballaggio per la pubblicazione
 - 1.10.1. *Player Settings*
 - 1.10.2. *Build*
 - 1.10.3. Creazione di un installatore

“

Il programma perfetto per apprendere nel dettaglio i requisiti essenziali per lo sviluppo di un videogioco di successo dai migliori esperti dell'ambiente gaming"

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.





“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Corso Universitario in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Corso Universitario in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Corso Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Corso Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Corso Universitario in Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems**

N° Ore Ufficiali: **150 o.**



*Apostille dell'Aia. Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Corso Universitario
Technical Animation
Systems, Skeletal Meshes
e Ragdoll Systems

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Corso Universitario

Technical Animation Systems, Skeletal Meshes e Ragdoll Systems

